# ALIEN 3

ARENA
ENTERTAINMENT™

SEGA™
Master System™

# Alien 3 - Master System Manual.

## THE FUTURE IS NOW.

The space ship SULACO, which is carrying the cryotubes that Ripley, Newt and Hicks have been in a state of hypersleep within, is being propelled through space when a malfunction occurs. In response to this malfunction, SULACO's "brain" ejects the EEV containing the cryotubes. We later find out that not only has the synthetic human, bishop been aboard as well, but an unborn Alien has also managed to Infest itself within the body of Ripley.

As the SULACO plumets helplessly through space, the EEV is hurled out of its hold and crashes on an isolated section of the mining planet and "penal colony", FIORINA 161.

Upon impact, the EEV is seriously damaged, Newt and Hicks are dead. Bishop, the android, is reduced to negative capability, while Ripley is left unconscious but alive.

FIORINA 161 is inhabited by hard-core individuals, convicts serving time in this maximum security facility. These outcasts were left on the planet as a maintenance crew, unable to function in civilization. They are joined by a medical officer, Clemens, and two supervisors.

Ripley, suspecting that Aliens have followed her, searches for proof. She knows that "The Company", considers the Aliens to be an important species and has ordered them not to be harmed. "The Company" has millions of dollars invested in the "Alien Retrieval Project" which would bring this strain of hideous killing machines back to earth and used as "weapons".

Ripley now takes on her most important assignment. She must rescue the Alien's captives and then find and destroy the Aliens themselves.

That thump ..... is your heartbeat .....as you get set to confront the Aliens.

# START UP.

1. Set up your Sega Master System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.

2. Make sure the power switch is OFF.

3. Turn the power switch ON. In a few moments, the title Screen appears. Press START to play.

4. If the title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. then turn the power switch ON again.

**NOTE: This game is for 1 or 2 players.**

**WARNING TO OWNERS OF PROJECTION SCREEN TELEVISIONS:** Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

# HANDLING YOUR CARTRIDGE.

This cartridge is intended exclusively for the Sega Master System.

# FOR PROPER USAGE.

1. Do not immerse in water!
2. Do not bend!
3. Do not subject to any violent impact!
4. Do not expose to direct sunlight!
5. Do not damage or disfigure!
6. Do not place near any high temperature source!
7. Do not expose to thinner, benzine etc!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

# OPTIONS SCREEN.

Choose options by pressing the DOWN ARROW on the D-Button to make your selections.

**START**
**CONTINUE**
**1-2 PLAYER**
**MUSIC ON/OFF**
**SOUND EFFECTS ON/OFF**

# CONTROLS.

| | | |
|---|---|---|
| **PAUSE** | - | Pause/Unpause. |
| **LEFT/RIGHT D-BUTTON** | - | Walk/Crawl left/right. |
| | - | Toggle rapidly to shake off Facehuggers. |
| **UP/DOWN D-BUTTON** | - | Up/down ladders/ elevators. |
| **DOWN D-BUTTON** | - | Crouch. |
| **BUTTON 1** | - | Shoot. |
| **BUTTON 2** | - | Jump. |
| **BUTTON 2 & DOWN D-BUTTON** | - | Select Weapons. |

# RADAR SCREEN.

Activate the Radar Screen in the lower centre of the screen by picking up batteries.

Press the DOWN D-BUTTON and BUTTON 2 to select the Radar icon. Then press the UP D-BUTTON to see the Radar. Press DOWN to return to the clock.

The prisoners have been separated and isolated. You can locate them on the Radar Screen

# TIMING.

Each "Stage" must be completed within a certain time period. Time varies from Stage to Stage. As you enter a Stage, check the clock as you race from prisoner to prisoner.

Explore every air shaft, tunnel and cavern - there is not time to relax!

Without you, the Aliens will take over. Remember, they bleed acid - they hunger for humans - they destroy their host!

# LIMITED WARRANTY

Arena Entertainment warrants to the original purchaser of this Arena Entertainment product that the medium on which the computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Arena Entertainment software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and Arena Entertainment is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. Arena Entertainment agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Arena Entertainment software product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Customer Service Centre.

Replacement of the cartridge, free of charge to the original purchaser is the full extent of our liability. please mail to ARENA 4 Walcote Place, Winchester, Hants. SO23 9AP. Please allow 28 days from despatch for return of your cartridge.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Arena Entertainment software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING OR OBLIGATE ARENA ENTERTAINMENT LTD. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL Arena Entertainment BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS ARENA ENTERTAINMENT LTD PRODUCT. THIS IN NO WAY AFFECTS YOUR STATUTORY RIGHTS.

This computer program and its associated documentation and materials are protected by both National and International copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without express written permission of Arena.

Alien 3 ™& © 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Developed by Probe Software Ltd. Sega™ and MasterSystem™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Arena Entertainment is a trademark of Arena Entertainment. © 1992 Arena Entertainment. All rights reserved.

Arena, 4 Walcote Place, Winchester, Hants. SO23 9AP.

# Alien 3 - Master System Handbuch

## DIE ZUKUNFT HAT SCHON BEGONNEN.

Das Raumschiff SULACO, in dem Ripley, Newt und Hicks in ihren Kältekapseln im Hyperschlaf liegen, wird nach einem Steuerungsausfall durch den Weltraum geschleudert. SULACOS "Gehirn" reagiert auf diese Störung, indem es das EEV (das Rettungsschiff) mit den Kältekapseln abwirft. Später stellt sich heraus, daß nicht nur Bishop, der synthetische Mensch, an Bord war, sondern daß sich auch ein ungeborener Alien in Ripleys Körper eingenistet hatte.

Während die SULACO hilflos durch den Weltraum treibt, wird das EEV aus dem Laderaum katapultiert und landet in einem einsamen Gebiet des Bergbauplaneten FIORINA 161, der gleichzeitig als "Strafkolonie" dient.

Das EEV wird beim Aufprall schwer beschädigt. Newt und Hicks sind tot, der Androide Bishop funktionsunfähig. Ripley ist bewußtlos, aber am Leben.

FIORINA 161 wird von harten Burschen bewohnt, von Sträflingen, die in einem Hochsicherheitsgelände ihre Strafe absitzen. Diese Ausgestoßenen wurden als Reparaturtrupp auf dem Planeten ausgesetzt, da sie sich in keine Zivilisation eingliedern können. Sie werden vom Sanitätsoffizier Clemens und von zwei Aufsehern überwacht.

Ripley vermutet, daß die Aliens ihr gefolgt sind, und sucht nach Beweisen. Sie weiß, daß die "Company" die Aliens für eine wichtige Rasse hält, der kein Schaden zugefügt werden soll. Die "Company" hat Millionen von Dollar in das Projekt zum Auffinden von Aliens gesteckt, mit dem diese entsetzlichen Kampfmaschinen zur Erde gebracht und dort als Waffen eingesetzt werden sollen.

Ripley steht nun vor ihrer wichtigsten Aufgabe. Sie muß die Gefangenen der Aliens retten und dann die Aliens selbst finden und vernichten.

Dieses Pochen ..... ist dein Herzschlag ..... als du dich aufmachst, gegen die Aliens zu kämpfen.

## SPIELSTART

1. Stelle dein Sega Master System ein, wie in dessen Anleitung beschrieben. Schließe Control Pad 1 an.
2. Achte darauf, daß dabei das Gerät AUSGESCHAL TET ist.
3. Jetzt das Gerät EINSCHALTEN. Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm. Zum Spielbeginn START drüc ken.
4. Ist der Titelbildschirm nicht zu sehen, schalte das Gerät wieder AUS. Überprüfe, ob das System kor rekt eingestellt ist und das Modul richtig eingesteckt wurde. Schalte dann das Gerät wieder EIN.

**HINWEIS:** Dieses Spiel kann von 1 oder 2 Personen gespielt werden.

**WARNUNG** an Besitzer von Projektor-Fernsehgeräten: Bilder, die für längere Zeit auf dem Bildschirm verweilen, können anhaltende Schäden der Fernsehröhre oder des Bildschirms zur Folge haben. Vermeiden Sie die Benut- zung von Videospielen über längere Zeit auf Projektor-Fernsehgeräten mit großen Bildschirmen.

## Vorsichtsmaßregeln für den Umgang mit der Spielkassette

Diese Spielkassette dient ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Master System Steuerpult.

### Umgang und Pflege

1 Nicht ins Wasser legen!

2 Nicht biegen!

3 Vor starken Stößen schützen!

4 Nicht an Plätzen mit direkter Sonnenbestrahlung ablegen!

5 Nicht beschädigen oder verunstalten!

6 Nicht in der Nähe von Wärmequellen ablegen!

7 Zum Reinigen niemals Verdünner, Benzol o. dergl. verwenden!

- Falls feucht, vor dem Gebrauch trockenwischen.
- Bei Verschmutzung mit einem weichen, mit Seifenwasser angefeuchtetem Tuch abwischen.
- Nach Gebrauch in der Kassettenschachtel aufbewahren.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

# OPTIONSBILDSCHIRM

Du wählst eine Option, indem du den D-Knopf (Richtungsknopf) nach UNTEN drückst.

**START**
CONTINUE (Fortsetzen)
1-2 PLAYER (1-2 Spieler)
MUSIC ON/OFF (Musik ein/aus)
SOUND EFFECTS ON/OFF (Soundeffekte ein/aus)

# STEUERUNGEN

**PAUSE** - Unterbrechen/Wieder aufnehmen

**D-KNOPF RECHTS/LINKS** - Nach links/rechts gehen/kriechen.
- Schnell mehrmalsdrücken,um die Gesichtsparasiten abzu schütteln

**D-KNOPF OBEN/UNTEN** - Leitern/Fahrstühle nach oben/unten

**D-KNOPF UNTEN** - Kauern

**KNOPF 1** - Schießen

**KNOPF 2** - Springen

**KNOPF 2 & D-KNOPF UNTEN** - Waffen wählen

# RADARSCHIRM

Aktiviere den Radarschirm unten in der Bildschirmmitte, indem du Batterien aufsammelst.

Drücke den D-KNOPF UNTEN und KNOPF 2, um das Radar-Icon zu wählen. Betätige dann den D-KNOPF OBEN, um das Radar zu sehen. Wenn du ihn wieder UNTEN drückst, kehrst du zur Uhr zurück.

Die Gefangenen wurden voneinander getrennt und isoliert. Sie können auf dem Radarschirm entdeckt werden.

# TIMING

Jeder Spielabschnitt muß in einer bestimmten Zeit abgeschlossen werden, die unterschiedlich lang sein kann. Schaue in jedem neuen Spielabschnitt auf die Uhr, während du von einem Gefangenen zum anderen läufst. Untersuche alle Lüftungsschächte, Tunnel und Höhlen - zum Ausruhen bleibt dir keine Zeit!

Wenn du es nicht verhinderst, reißen die Aliens die Macht an sich. Denke daran, daß ihr Blut aus ätzender Säure besteht, daß sie gierig nach Menschen suchen und ihren Gastgeber zerstören!

## BEGRENZTE GARANTIE

Arena Entertainment. garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Produktes von Arena Entertainment. für einen Zeitraum von 90 Tagen (ab Kaufdatum), daß das Medium, auf dem das Computer-Programm aufgenommen wurde, frei von Material- und Produktionsfehlern ist. Der Verkauf von Arena Entertainment.- Software erfolgt ohne Gewähr, d.h. ohne vertragliche oder gesetzliche Gewährleistung für Sachmängelhaftung, und Arena Entertainment. unterliegt keiner Haftpflicht für Verluste oder Schäden, die aus dem Gebrauch dieses Programms entstehen. Arena Entertainment. garantiert eine kostenlose Reparatur oder Ersetzung jedes von Arena Entertainment. erzeugten Produktes innerhalb der verbindlichen Frist von 90 Tagen; senden Sie das Produkt in einem Umschlag an das Customer Service Centre und legen Sie den Nachweis für das Datum des Kaufes bei. Indem wir dem urspünglichen Käufer die Kassette kostenlos ersetzen, kommen wir dem Ausmaß unserer Haftung nach. Schreiben Sie bitte an Arena Entertainment, 4 Walcote Place, Winchester, Hants SO23 AP. Räumen Sie uns bitte eine Frist von 28 Tagen für die Bearbeitung ein.

Normaler Verschleiß und von außen verursachte Schäden sind von dieser Garantie ausgeschlossen. Diese Garantie gilt nicht, wenn der Schaden des von Arena Entertainment. erzeugten Software-Produktes auf äußere Beschädigung oder fehlerhafte Benutzung zurückzuführen ist.

DIESE GARANTIE ERSETZT ALLE ANDEREN GARANTIEN, UND KEINERLEI ANDERE VERLAUTBARUNGEN ODER ANSPRUCHSFORDERUNGEN SIND FÜR ARENA ENTERTAINMENT LTD. BINDEND. FÜR ALLE GARANTIEN, DIE FÜR DIESES SOFTWARE PRODUKT GEWÄHRLEISTET WERDEN, EINSCHLIESSLICH DER MARKTGÄNGIGKEIT UND DER VERWENDBARKEIT DES PRODUKTES, GILT DIE OBENGENANNTE FRIST VON 90 TAGEN. DIE HAFTUNG FÜR UNMITTELBARE SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN DURCH ARENA ENTERTAINMENT LTD. IST AUFGEHOBEN, WENN DIESE AUF EINE FEHLERHAFTE BENUTZUNG DIESES VON ARENA ENTERTAINMENT LTD. ERZEUGTEN PRODUKTES ZURÜCKZUFÜHREN SIND. DIES BEEINTRÄCHTIGT JEDOCH IN KEINER WEISE IHRE GESETZLICHEN RECHTE.

Dieses Computerprogramm zusammen mit der begleitenden Dokumentation und anderem Zubehör unterliegen dem nationalen und internationalen Urheberrecht. Das Speichern in irgendeinem Wiedergabesystem, die Reproduktion und Übersetzung, das Leihen und Verleihen, sowie die Ausstrahlung und öffentliche Vorführung sind ohne schriftliche Genehmigung von Arena Entertainment. strengstens untersagt.

Alien 3 ™& © 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Developed by Probe Software Ltd. Sega™ and MasterSystem™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Arena Entertainment is a trademark of Arena Entertainment. © 1992 Arena Entertainment. All rights reserved.

Arena, 4 Walcote Place, Winchester, Hants. SO23 9AP.

# Alien 3 - Master System Manuel

## LE FUTUR C'EST MAINTENANT.

Le vaisseau spatial SULACO, transportant les capsules de sommeil où sont endormis Ripley, Newt, et Hicks, voyage dans l'espace lorsqu'une panne survient. Pour y pallier, le «cerveau» de SULACO rejette l'EEV contenant les capsules de sommeil. Vous vous apercevez non seulement que Bishop, l'humain synthétique, est à bord, mais qu'une larve alien s'est également introduite dans le corps de Ripley.

Alors que le SULACO erre dans l'espace, l'EEV est éjecté et s'écrase sur une section isolée de FIORINA 161, planète minière et «bagne».

L'EEV est sérieusement endommagé par le choc, Newt et Hicks meurent. Bishop, l'androïde, n'a plus que des capacités négatives, par contre Ripley est inconsciente mais vivante.

FIORINA 161 est habitée par des individus pas très recommandables, accomplissant leur peine dans cette prison haute sécurité. Ces bagnards constituent l'équipe d'entretien de la planète, car ils ne peuvent être réintégrés dans la société civilisée. Ils sont supervisés par un docteur, Clemens, et deux surveillants.

Ripley pense que les aliens l'ont suivie, et cherche à trouver des preuves. Elle sait que «La Compagnie» considère les aliens comme une espèce importante et a interdit qu'on leur fasse du mal. «La Compagnie» a investi des millions de dollars dans le «Projet de récupération des aliens», dont le but est d'amener ces horribles machines tueuses sur terre où elles seraient utilisées comme «armes».

Ripley commence sa mission la plus importante. Elle doit sauver les prisonniers des aliens, ainsi que trouver et détruire les aliens eux-mêmes.

Ces battements.... sont ceux de votre cœur... pendant que vous vous préparez à affronter les aliens.

## DEMARRER

1. Préparez votre Sega Master System comme indiqué dans le manuel d'instructions. Bran chez le Control Pad 1.
2. Vérifiez que votre console n'est pas allumée (OFF).
3. Allumez votre console (ON). Vous verrez ap paraître l'écran titre quelques instants plus tard. Appuyez sur START pour commencer à
4. Si l'écran titre n'apparaît pas, éteignez la con sole. Vérifiez que votre système est correctement branché, et que la cartouche est à sa place. Allumez de nouveau la console.

**REMARQUE:** Ce jeu convient à 1 ou 2 joueurs.

**AVERTISSEMENT:** Pour les possesseurs de télévision à écran géant. Les images immobiles risquent de causer l'endommagement permanent du tube-image ou de marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Evitez l'usage répété ou extensif de jeux vidéo sur des télévisions à écrans géants.

## Manipulation de la cartouche

Cette cartouche est conçue exclusivement pour le Sega Master System System.

Pour une utilisation appropriée

1 Ne pas mouiller!

2 Ne pas plier!

3 Ne pas soumettre à des chocs violents!

4 Ne pas exposer au soleil!

5 Ne pas abîmer!

6 Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!

7 Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!

• Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.

• Si elle est sale, frottez-la avec précautions à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.

• Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.

• N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

## ECRAN OPTIONS

Sélectionnez vos options en appuyant vers le bas sur le Bouton-D.

START
CONTINUE (CONTINUER)
1-2 PLAYER (1-2 JOUEURS)
MUSIC ON/OFF (AVEC/SANS MUSIQUE)
SOUND EFFECTS ON/OFF (AVEC/SANS EFFETS SONORES)

## COMMANDES

**BOUTON PAUSE** - Pauser/Reprendre le jeu.
**BOUTON-D DROITE/GAUCHE** - Marcher/Ramper droite/gauche.
- Appuyez rapidement de droite à gauche pour vous débarrasser des Facehuggers», ces aliens qui vous collent au visage.
**BOUTON-D HAUT/BAS** - Monter/Descendre échells/ascenseurs.
**BOUTON-D BAS** - S'accroupir.
**BOUTON 1** - Tirer.
**BOUTON 2** - Sauter.
**BOUTON 2 ET BOUTON-D VERS LE BAS** - Sélectionner armes.

## ECRAN RADAR

Ramassez les piles pour faire fonctionner l'affichage radar situé au-dessous du centre de l'écran.
Appuyez sur le BOUTON-D vers le BAS et sur le BOUTON 2 pour sélectionner l'icône radar. Appuyez ensuite sur le BOUTON-D vers le HAUT pour voir le radar. Appuyez vers le BAS pour retourner au chrono.
Les prisonniers ont été séparés et isolés. Vous pouvez les repérer sur l'écran radar.

## CHRONOMETRAGE

Un temps vous est imparti pour chaque niveau. Le temps varie d'un niveau à l'autre. Lorsque vous commencez un niveau, vérifiez le chrono et partez à la recherche des prisonniers.

Vous devez explorer chaque tunnel, grotte, cage d'ascenseur. Vous n'avez pas de temps à perdre!

Si vous n'intervenez pas, les aliens prendront le contrôle. Souvenez-vous, ils crachent de l'acide, ils se nourrissent d'humains et détruisent leurs hôtes!

## GARANTIE LIMITEE

Arena Entertainment garantit à l'acheteur initial de ce produit Arena Entertainment que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel Arena Entertainment est vendu «tel quel», sans aucune garantie expresse ou implicite, et Arena Entertainment n'est responsable d'aucune perte ni d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pour une période de quatre vingt dix (90) jours, Arena Entertainment accepte de réparer ou de remplacer (c'est à lui de décider) gratuitement, tout produit logiciel Arena Entertainment, qui aura été retourné au Service Clientèle, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité. Veuillez adresser à: Arena Entertainment, 4 Walcote Place, Winchester, Hants. SO23 9AP, Angleterre. Comptez un délai de 28 jours à dater de votre envoi pour que nous vous renvoyions la cartouche.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit logiciel Arena Entertainment résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA ARENA ENTERTAINMENT LTD. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'UTILISATION A DES FINS PARTICULIERES, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE VINGT DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, ARENA ENTERTAINMENT LTD NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT ARENA ENTERTAINMENT LTD. CECI N'AFFECTE EN AUCUNE MANIERE VOS DROITS STATUTAIRES.

Ce programme informatique, la documentation et les produits qui s'y rattachent sont protégés par les lois nationale et internationale de reproduction. L'entreposage dans un système de récupération, la reproduction, la traduction, la location, le prêt, la diffusion et la

Alien 3 ™& © 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Developed by Probe Software Ltd. Sega™ and MasterSystem™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Arena Entertainment is a trademark of Arena Entertainment. © 1992 Arena Entertainment. All rights reserved.

Arena, 4 Walcote Place, Winchester, Hants. SO23 9AP.

# ALIEN 3 - MASTER SYSTEM MANUAL

## EL FUTURO ES AHORA

La nave espacial SULACO, que transporta los lechos frigoríficos donde Ripley, Newt y Hicks han estado hibernando, ha sido lanzada al espacio cuando sufre una avería. En respuesta a esta avería, el cerebro electrónico de SULACO libera el VEE (Vehículo de Escape de Emergencia) que contiene los cryotubos. Más tarde nos enteramos que, Bishop, el Androide también se encuentra a bordo y además el embrión de un Alien ha conseguido infestar a Ripley, introduciéndose en su cuerpo.

Mientras la nave SULACO va a la deriva por el espacio, el VEE se precipita fuera de órbita y se estrella en un área desolada del planeta minero y colonia penal, FIORINA 161.

Tras el impacto, el VEE está seriamente dañado, Newt y Hicks han muerto. Bishop, el androide, ha quedado reducido a chatarra mientras Ripley está inconsciente pero viva.

FIORINA 161 está habitado por unos individuos duros, presos cumpliendo condena en esta cárcel de alta seguridad. Estos proscritos fueron abandonados en el planeta como equipo de mantenimiento, incapaces de integrarse a la civilización. Les acompañan un oficial médico, Clemens y dos supervisores.

Ripley, sospechando que los Aliens la han seguido, busca pruebas. Ella sabe que «La Compañía», considera a los Aliens una especie importante y ha ordenado no infringirles ningún daño. «La Compañía» ha invertido millones de dólares en el «Proyecto Rescate Aliens» que podría traer de vuelta a la Tierra a esta cadena de horribles máquinas asesinas para usarlas como «armas».

Ahora Ripley, se embarca en su misión más importante. Debe encontrar a los Aliens, destruirles y rescatar a los cautivos.

Ese zumbido... es tu corazón... mientras te preparas a combatir a los Aliens.

## EMPEZANDO

1. Prepara tu Sega Master System como se describe en su manual de instrucciones. Enchufa el Control Pad 1.
2. Asegúrate de que el interruptor está desactivado (OFF)
3. Activa el interruptor (ON). En breves momentos, la pantalla de títulos aparecerá. Para jugar pulsa START.
4. Si la pantalla de títulos no aparece desactiva el interruptor (OFF). Asegúrate de que el sistema ha sido instalado correctamente y de que el cartucho está bien insertado, luego activa el interruptor de nuevo.

**NOTA:** Este juego es para uno o dos jugadores.

**AVISO:** Para los propietarios de pantallas de proyección. Las imágenes y dibujos inmóviles pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcas fosforescentes en la terminal CRT. Evitar el uso abusivo o continuado de los juegos de video en las pantallas grandes de proyección televisiva.

## Manipulación de este cartucho

Este cartucho debe utilizarse solamente en el sistema Master System de Sega.

Para emplearlo correctamente

1 ¡No lo meta en agua!
2 ¡No lo doble!
3 ¡No lo golpee con fuerza!
4 ¡No lo exponga a la luz directa del sol!
5 ¡No lo estrope ni desfigure!
6 ¡No lo ponga cerca de fuentes de calor!
7 ¡No lo exponga a los diluyentes de pintura, bencina, etc!

- Cuando esté mojado, séquelo completamente antes de utilzarlo.
- Cuando se ensucie, límpielo cuidadosamente con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Póngalo en su caja después de utilizarlo.
- No se olvide de descansar de vez en cuando cuando utilice el juego durante mucho tiempo.

## PANTALLA DE OPCIONES

Para elegir una opción pulsa la flecha hacia ABAJO del botón D.

START
CONTINUA
1-2 JUGADORES
MUSICA ON/OFF
EFECTOS SONOROS ON/OFF

## CONTROLES

**PAUSA** - Pausa/Reinicio.
**BOTON-D IZQUIERDA/ DERECHA** - Andar/ Gatear izquierda/derecha.
- Alternar rápidamente para deshacerse de los Estrujacaras.
**BOTON-D ARRIBA/ABAJO** - Arriba/Abajo escaleras y ascensores.
**BOTON-D ABAJ**- Agacharse.
**BOTON 1**- Disparar.
**BOTON 2** - Saltar.
**BOTON 2 Y BOTON-D ABAJO** - Seleccionar Armamento.

## PANTALLA DE RADAR

Al coger pilas se activa la pantalla de Radar, situada en la parte inferior central de la pantalla.

Pulsa el BOTON-D ABAJO y el BOTON 2 para seleccionar el símbolo del Radar. Luego pulsa el BOTON-D ARRIBA para ver el Radar. Pulsa ABAJO para regresar al reloj.

Los prisioneros han sido separados y aislados. Pueden localizarse en la pantalla de Radar.

## TIEMPO

Cada «Nivel» tiene un tiempo límite para completarlo. El tiempo varía de un nivel a otro. Cuando entres un nivel fíjate en el reloj mientras vas de un prisionero a otro.

Explora cada túnel, caverna o conducto de ventilación que encuentres. ¡No hay tiempo que perder!

Sin ti, los Aliens se harían con el mundo. ¡Recuerda, sangran ácido, tienen hambre de humanos, destruyen a sus rehenes!

# GARANTIA LIMITADA

Arena Entertainment garantiza al comprador original de este producto Arena Entertainment , por un periodo de noventa (90) dias a partir de la fecha de compra, que el medio en que el programa de computador ha sido grabado está libre de defectos de material y de fabricación. Este software de Arena Entertainment se vende 'tal cual' ('as is'), sin garantía expresa o implícita de ningún tipo, y Arena Entertainment no se hace responsable de cualesquiera pérdidas o daños puedan derivarse de la utilización de este programa. Arena Entertainment acepta durante un periodo de noventa (90) dias, reparar o sustituir -según crea conveniente- de forma gratuita y con gastos de envio pagados, cualquier producto software de Arena Entertainment con comprobante de compra fechado, dirigido a su Centro de Servicio al Usuario. La reposición del cartucho de forma gratuita al comprador original es nuestra máxima responsabilidad. Por favor, envíelo por correo al Department Arena Entertainment, 4 Walcote Place, Winchester, Hants. S023 9AP. Por favor permita que transcurran 28 dias desde la fecha de envío hasta que reciba el cartucho repuesto.

Esta garantía no se aplica al uso o abuso normal. Esta garantía no será aplicable y será nula en caso de que el defecto en el producto software de Arena Entertainment se deba al abuso, utilización indebida, mal uso o negligencia.

ESTA GARANTIA SUSTITUYE A CUALQUIER OTRA PREVIA Y NINGUNA REPRESENTACION O DEMANDA DE NINGUN TIPO PODRA AFECTAR U OBLIGAR A ARENA ENTERTAINMENT LTD. CUALQUIER GARANTIA IMPLICITA APLICABLE A ESTE PRODUCTO SOFTWARE, INCLUYENDO GARANTIAS DE COMERCIO Y CONVENIENCIA PARA UN PROPOSITO PARTICULAR, ESTA LIMITADA AL PERIODO DE NOVENTA (90) DIAS, ANTES MENCIONADO. DE NINGUNA MANERA ARENA ENTERTAINMENT LTD SE RESPONSABILIZARA DE LOS DAÑOS ESPECIALES, ACCIDENTALES O COMO CONSECUENCIA DE LA POSESION, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO ARENA ENTERTAINMENT LTD. ESTO NO AFECTA EN MODO ALGUNO LOS DERECHOS ESTABLECIDOS POR LA LEY.

Este programa de computador, sus materiales y documentación relativa están protegidos por la legislación nacional e internacional con derechos de autor. Está prohibido su almacenaje en un sistema de extracción, reproducción, traducción, alquiler, préstamo, difusión y demostraciones públicas sin una autorización expresa por escrito de Arena Entertainment.

Alien 3 ™& © 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Developed by Probe Software Ltd. Sega™ and MasterSystem™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Arena Entertainment™ is a trademark of Arena Entertainment. © 1992 Arena Entertainment. All rights reserved.

Arena, 4 Walcote Place, Winchester, Hants. SO23 9AP.

# ALIEN 3 - MASTER SYSTEM MANUALE

## IL FUTURO E' ADESSO.

La nave spaziale SULACO, che trasporta i criotubi in cui si trovano congelati Ripley, Newt ed Hicks in stato di ipersonno, subisce un guasto mentre solca lo spazio siderale. In risposta alla disfunzione, il «cervello» della SULACO espelle il EEV contenente i criotubi. Più tardi scopriamo che non solo Bishop, l'umano sintetico, era anch'egli a bordo, ma che pure un embrione Alieno era riuscito ad infestare il corpo di Ripley.

Mentre la SULACO precipita senza speranza nello spazio, il EEV viene scagliato fuori dalla stiva e cade in una sezione isolata del pianeta minerario e «colonia penale» di FIORINA 161.

Nell'urto, il EEV viene danneggiato gravemente e Newt e Hicks muoiono. L'androide Bishop è ridotto a capacità negative, mentre Ripley rimane priva di sensi ma ancora in vita.

FIORINA 161 è abitato da gente dura, ergastolani che scontano condanne in questa prigione di massima sicurezza. Questi reietti sono stati abbandonati sul pianeta a fare da servizio di manutenzione, dato che non sono capaci di funzionare nella società civile. Ad essi sono stati aggiunti un ufficiale medico, Clemens, e due supervisori.

Ripley, sospettando che gli Alieni l'hanno seguita, vuole trovare le prove. Lei sa che la «Compagnia» considera gli Alieni una specie importante e che gli ordini sono di non fare loro del male. La Compagnia ha investito milioni di dollari nel «Progetto di Recupero Alieni» al fine di riportare sulla Terra questa razza di orribili macchine per uccidere da usare come «armi».

Ripley adesso intraprende il suo compito più arduo. Lei deve salvare i prigionieri degli Alieni e poi trovare e distruggere gli Alieni stessi.

Quel tonfo .... è il tuo cuore che batte ... mentre ti prepari ad affrontare gli Alieni.

## AVVIO.

1. Allestisci il Sega Master System come descritto nel manuale di istruzioni e collega il Tastierino di Controllo 1.

2. Accertati che l'interruttore di corrente sia SPENTO.

3. ACCENDI l'interruttore di corrente. Dopo qualche istante, apparirà la videata Titolo. Per giocare, premi AVVIO (Start).

4. Se la videata titolo non appare, SPEGNI la corrente. Accertati che il sistema sia allestito correttamente e che la cartuccia sia inserita bene. Poi, ACCENDI la corrente di nuovo.

**NOTA:** Il gioco è per 1 o 2 giocatori.

**AVVISO:** per i possessori di televisioni a proiezioni. Immagini ferme possono causare danni permanenti al tubo dell'immagine o macchiare il fosforo del CRT. Su queste televisioni evita l'uso ripetitivo ed allungato di video giochi.

## Uso della cartuccia

Questa cartuccia é stata creata esclusivamente per il sistema Sega Master System.

Per un uso appropriato

1 Non immergerla nell'acqua!
2 Non piegarla!
3 Non sottoporla ad alcun impatto violento!
4 Non esporla alla luce solare diretta!
5 Non danneggiarla o manometterla!
6 Non collocarla vicino a qualsiasi tipo di alta fonte di calore!
7 Non esporla a trielina, benzina ecc.!

- Quando si bagna, asciugarla completamente prima di usarla nuovamente.
- Quando si sporca, pulirla accuratamente con un panno soffice inumidito di acqua insaponata.
- Dopo l'uso, riporla nella sua custodia.
- Se giocate per lunga tempo, riposatevi di tanto in tanto.

## VIDEATA OPZIONI.

Scegli le opzioni premendo la FRECCIA IN GIU' sul Bottone D per effettuare la selezione.

**AVVIO**
**CONTINUA**
**MUSICA ACCESA/SPENTA**
**EFFETTI SONORI ACCESI/SPENTI**

## CONTROLLI.

**PAUSA** - Pausa/Ripresa
**BOTTONE D SINISTRA/DESTRA** - Cammina/Striscia sinistra/destra.
- Aziona rapidamente per scrollare via
- le piattole (facehuggers)

**BOTTONE D SU/GIU'** - Su/giù per le scale/ascensori.
**BOTTONE D GIU'** - Abbassa.
**BOTTONI 1** - Spara
**BOTTONE 2** - Salta
**BOTTONE 2 E BOTTONE D GIU'**- Seleziona Arma

## SCHERMO RADAR

Raccogli batterie per attivare lo Schermo Radar, situato al centro in basso sullo schermo.

Per selezionare l'icona Radar, premi il BOTTONE D GIU' e il BOTTONE 2. Per tornare all'orologio, premi GIU'.

I prigionieri sono stati separati ed isolati. Li puoi localizzare sullo Schermo Radar.

## DURATA.

Ogni «Fase» deve essere completata entro un dato periodo di tempo. La durata vaira da fase a fase. Quando accedi una fase, controlla l'orologio mentre corri da un prigioniero all'altro.

Esplora ogni condotta d'aria, ogni galleria e ogni grotta - non c'è tempo per rilassarsi!

Senza di te, gli Alieni avranno il sopravvento. Ricorda, essi sanguinano acido - hanno fame di umani - e distruggono il corpo che li ospita!

## GARANZIA LIMITATA

Arena Entertainment garantisce all'acquirente originale di questo prodotto che per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto, il supporto su cui è stato registrato il programma computer è esente da difetti di materiali e di lavorazione. L'Arena Entertainment Ltd viene venduto "così com'è", senza alcuna garanzia specifica o sottointesa e non è responsabile di alcuna perdita o danno di qualsiasi natura derivati dall'impiego del programma. L'Arena Entertainment Ltd si impegna, per un periodo di novanta (90) giorni, a riparare o a sostituire a sua discrezione e gratuitamente, qualunque prodotto software Arena Entertainment Ltd inviato, con le spese postali a proprio carico e con la ricevuta d'acquisto, al suo Centro Assistenza Clienti. Il massimo grado di responsabilità della casa è la sostituzione gratuita del caricatore del cliente originale. Si prega di inviare a: Arena Entertainment 4 Walcote Place, Winchester, Hants S023 9AP. . Per il ritorno del caricatore si prega di aspettare 28 giorni dal giorno di invio.

La sudetta garanzia non è valida per l'usura normale del prodotto. La garanzia non sarà applicata se il difetto del software Arena Entertainment Ltd è dovuto ad abuso, irragionevole uso, maltrattamento o trascuratezza.

QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE OGNI ALTRA GARANZIA, DUNQUE L'ARENA ENTERTAINMENT LTD NON SI RITIENE VINCOLATA, IN ALCUN MODO, DA QUALSIASI ALTRO RICORSO O CITAZIONE. QUALSIASI SOTTOINTESA GARANZIA DI QUESTO PRODOTTO SOFTWARE, INCLUSO GARANZIA DI COMMERCIO E DI CONDIZIONE DI QUALSIASI NATURA, SONO LIMITATI A NOVANTA (90) GIORNI COME SOPRASCRITTO. IN NESSUN MODO L'ARENA ENTERTAINMENT LTD RISPONDERÀ A DANNI CONSEQUENZIALI O ACCIDENTALI CAUSATI DAL POSSESSO, USO O MALFUNZIONE DI QUESTO PRODOTTO ARENA ENTERTAINMENT LTD. CIÒ, COMUNQUE, NON AVRÀ EFFETTO SUI TUOI DIRITTI STABILITI DALLA LEGGE.

Questo programma ed i suoi materiali e documenti sono protetti dalle leggi Nazionali ed Internazionali sui diritti d'autore. Senza un permesso scritto dell' Arena Entertainment, sono strettamente proibiti: la memorizzazione in un sistema di recupero, la traduzione, l' imprestito, la diffusione e l'esibizione pubblica.

Alien 3 ™& © 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Developed by Probe Software Ltd. Sega™ and MasterSystem™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Arena Entertainment is a trademark of Arena Entertainment. © 1992 Arena Entertainment. All rights reserved.

Arena, 4 Walcote Place, Winchester, Hants. SO23 9AP.

# ALIEN 3 - Master System Manual

## FRAMTIDEN ÄR NU.

Rymdskeppet SULACO som för med sig de kryotuber som Ripley, Newt och Hicks har varit försjunkna i hypersömn i, transporteras genom rymden när ett fel uppstår. Som ett svar på detta fel skjuter SULACO's "hjärna" iväg nödkapslen som innehåller kryotuberna. Vi kommer senare att upptäcka att inte bara den syntetiska människan, biskopen, varit ombord, utan en ofödd Alien har också lyckats med att hemsöka Ripley's kropp.

Under det att SULACO färdas hjälplöst genom rymden slungas nödkapseln ut från sitt hölje och kraschar i en isolerad del av gruvplaneten och "straffkolonin", FIORINA 161.

Vid nedslaget skadas nödkapseln allvarligt. Newt och Hicks är döda. Biskopen, anderoiden, har nedsatt förmåga samtidigt som Ripley är avsvimmad men vid liv.

FIORINA 161 är befolkad av hårdkokta individer, fångar som avtjänar sina straff på denna maximalt säkra plats. Dessa utslagna lämnades på planeten som en slags försörjningsbesättning, okapabel att fungera i civilisationen. De är förenade med en medicinsk officer, Clemens, och två övervakare.

Ripley, som misstänker att flera Aliens har förföljt henne, letar efter bevis. Hon vet att "Bolaget" betraktar Alien som en viktig ras och har gett order om att de inte ska skadas. "Bolaget" har investerat miljontals med dollar i "Återvinn Alien-projektet" som skulle föra denna stam bestående av otroliga mördarmaskiner tillbaka till Jorden för att användas som "vapen".

Ripley tar sig nu an sitt viktigaste uppdrag. Hon måste rädda Alien's fångar och sedan hitta och förstöra Aliens själva.

Det som dunkar...är ditt hjärta...i takt med att du gör dig redo att konfrontera Aliens.

## ATT STARTA

1. Sätt upp ditt Sega Master System som beskrivet i dess instruktionsmanual. Koppla in Kontrollkudde 1.

2. Se till att strömmen är frånslagen.

3. Slå på strömmen. Om ett ögonblick kommer Titelskärmen fram. Tryck på START för att starta spelet.

4. Om Titelskärmen inte kommer fram kopplar du bort strömmen. Se till att ditt system är korrekt uppsatt och att kassetten är riktigt instoppad. Slå sedan på strömmen igen.

OBS: Detta spel är ämnat för 1 eller 2 deltagare.

VARNING: För ägare av projektortelevisioner. Stillbilder kan orsaka permanent skada på bildröret eller avlämna fosfor på CRT. Undvik upprepad eller förlängd användning av videospel på stora projektortelevisioner.

## Kassettskötsel

Denna spelkassett kan bara spelas i Segas spelmodul Sega Master System.

Korrekt kassettskötsel

1 Tappa inte kassetten i vatten!
2 Försök inte att böja spelkassetten!
3 Utsätt inte kassetten för hårda stötar!
4 Utsätt inte kassetten för solsken!
5 Var försiktig så att kassetten inte skadas eller blir deformerad!
6 Placera inte kassetten på platser där den utsätts för värme!
7 Använd aldrig lösningsmedel, bensin, o.s.v.., för att rengöra kassetten!

- När kassetten har blivit våt: låt kassetten torka helt och hållet innan du sätter i kassetten i spelmodulen.
- När kassetten blivit smutsig: torka försiktigt kassetten med en trasa som fuktats i tvålvatten.
- Effer spelslut: kom altid ihåg att sätta i kassetten i kassetten.
- Kom ihåg att då och då vila dig under en långvarig spelsession.

## VALSKÄRM

Välj alternativ genom att trycka på NER-PILEN på D-knappen, för att göra dina val.

**START**

**CONTINUE** (Fortsätt)

**1-2 PLAYERS** (1-2 Spelare)

**MUSIC ON/OFF** (Musik På/Av)

**SOUND EFFECTS ON/OFF** (Ljudeffekter På/Av)

## KONTROLLER

| | |
|---|---|
| **PAUS** | - Paus Av/På. |
| **VÄNSTER/** | - Gå/Kryp till vänster/höger. |
| **HÖGER D-KNAPP** | - Vippa snabbt för att skaka av sig Ansiktshuggare. |
| **UPP/NED D-KNAPPEN** | - Upp/Ned för Stegar/Hissar |
| **NED D-KNAPPEN** | - Huka sig. |
| **KNAPP 1** | - Avfyra |
| **KNAPP 2** | - Hoppa. |
| **KNAPP 2 &** | |
| **NED D-KNAPPEN** | - Välj Vapen. |

## RADARSKÄRM.

Aktivera Radarskärmen på skärmens nedre mittdel genom att plocka upp batterier.

Tryck på NED på D-KNAPPEN och KNAPP 2 för att välja Radarsymbolen. Tryck sedan på UPP på D-KNAPPEN för att se Radarn. Tryck på NED för att återvända till klockan.

Fångarna har varit separerade och isolerade. Du kan lokalisera dem på Radarskärmen.

## TIMING

Varje "Nivå" måste fullgöras inom en viss tidsperiod. Tiden varierar från Nivå till Nivå. När du äntrar en Nivå bör du kolla klockan under det att du rusar från fånge till fånge.

Undersök varje lufttrumma, tunnel och grotta - det finns ingen tid till avkoppling!

Utan dig kommer Aliens att ta över. Kom ihåg att de blöder syra - de hungrar efter människor - de utplånar sitt värdfolk!

# BEGRÄNSAD GARANTI

Arena Entertainment ger garanti åt den ursprunglige köparen av denna produkt från Arena Entertainment, att det medium på vilket dataprogrammet är inspelat är fri från defekter i material och arbetsutförande under 90 dagar efter köpdatum. Denna mjukvara från Arena Entertainment säljes "som sådant", utan uttalad eller underförstådd garanti av något slag, och Arena Entertainment är inte ansvarig för några förluster eller någon förstörelse av något slag resulterande från användning av detta program. Arena Entertainment erkänner en period på 90 dagar för antingen reparation eller utbyte, enligt eget val, och kostnadsfritt, av varje mjukvaraprodukt från Arena Entertainment, porto betalt, med bevis på köpdatum, vid sitt kundtjänstcentrum. Att kostnadsfritt för den ursprungliga kunden ersätta kassetten med en ny, är den fulla betydelsen av vårt ansvar. Var god sänd till: Arena Entertainment 4 Walcote Place, Winchester, Hants. SO23 9AP. Tillåt 28 dagar från datum för ivägsändandet, för återlämning av kassetten.

Denna garanti är inte tillämplig på normalt slitage. Denna garanti gäller ej, och träder ur funktion, om defekten på mjukvaran i Arena Entertainment har uppstått genom missbruk, oförnuftig användning, missbehandling eller försummelse.

DENNA GARANTI GÄLLER ISTÄLLET FÖR ALLA ANDRA GARANTIER, OCH INGA ANDRA FRAMSTÄLLNINGAR ELLER KRAV FÖRPLIKTAR ELLER ÄR BINDANDE FÖR ARENA ENTERTAINMENT LTD. VARJE UNDERFÖRSTÅDD GARANTI SOM ÄR TILLÄMPLIG PÅ DENNA PRODUKT, INKLUSIVE GARANTIER FÖR SÄLJBARHET ELLER LÄMPLIGHET FÖR NÅGOT SPECIELLT ÄNDAMÅL ÄR BEGRÄNSADE TILL DE NITTIO (90) DAGAR SOM BESKRIVITS OVAN. ARENA ENTERTAINMENT LTD KOMMER INTE UNDER NÅGRA OMSTÄNDIGHETER ATT BLI ERSÄTTNINGSSKYLDIG FÖR NÅGRA SPECIELLA, TILLFÄLLIGA ELLER BETYDANDE SKADOR RESULTERANDE FRÅN INNEHAV, ANVÄNDNING ELLER KRÅNGEL RÖRANDE DENNA PRODUKT FRÅN ARENA ENTERTAINMENT LTD. DETTA PÅVERKAR INTE PÅ NÅGOT SÄTT DINA LAGSTADGADE RÄTTIGHETER.

Detta dataprogram samt tillhörande dokumentation och material är skyddade både av nationell och internationell upphovsrättslag.Lagring i återvinningssystem, reproduktion, översättning, utlåning, utsändning och offentlig föreställning är förbjudet utan uttrycklig, skriftlig tillåtelse från Arena Entertainment.

Alien 3 ™& © 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Developed by Probe Software Ltd. Sega™ and MasterSystem™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Arena Entertainment™ is a trademark of Arena Entertainment. © 1992 Arena Entertainment. All rights reserved.

Arena, 4 Walcote Place, Winchester, Hants. SO23 9AP.

## Alien 3 - Sega Master System Handboek

## NU IS DE TOEKOMST.

Het ruimteschip SULACO, met de cryotubes waarbinnen Ripley, Newt en Hicks in een hyperslaap zijn, wordt door de ruimte voortbewogen, als er een storing optreedt. SULACO's "brein" stoot de EEV, waarin de cryotubes zitten uit. Later ontdekken we niet alleen dat de kunstmatig vervaardigde mens, Bishop ook aan boord was, maar een ongeboren buitenaards wezen heeft het voor elkaar gekregen om zich in het lichaam van Ripley te nestelen.

Terwijl de SULACO hulpeloos door de ruimte tuimelt, wordt de EEV uit het ruim geslingerd en komt op een verlaten gedeelte van de planeet FIORINA 161 terecht. FIORINA is een planeet met mijnbouw en er is ook een strafkolonie.

Bij het neerkomen wordt de EEV ernstig beschadigd, Newt en Hicks zijn dood. Bishop, de androïde, is alleen nog maar tot negatieve dingen in staat en Ripley is bewusteloos maar ze leeft nog wel.

FIORINA 161 wordt bewoond door verstokte individuen, gedetineerden die in deze zwaar bewaakte omgeving hun straf ondergaan. Deze ballingen, die niet in de beschaving kunnen functioneren, werden op de planeet achtergelaten om als onderhoudspersoneel te dienen. Er is een arts, Clemens, en er zijn twee opzichers.

Ripley, die vermoedt dat de buitenaardse wezens haar volgen, zoekt naar bewijs. Ze weet dat "De Maatschappij", vindt dat de buitenaardse wezens een belangrijk soort ras zijn en opdracht gegeven heeft ze geen kwaad te doen. "De maatschappij" heeft miljoenen dollars geïnvesteerd in "Het reddingsproject voor buitenaardse wezens", dat ten doel heeft dit ras van afschuwelijke moordmachines terug naar de aarde te brengen om als "wapens" gebruikt te worden. Ripley onderneemt nu haar belangrijkste opdracht, ze moet de gevangenen uit de handen van de buitenaardse wezens redden, om vervolgens de buitenaardse wezens zelf te vinden en te vernietigen.

Dat bonzen ..... is je hartslag ..... als je buitenaardse wezens confronteert.

## OPSTARTEN

1. Zet je Sega Master System volgens het handboek op. Sluit Control Pad 1 (handbediening 1) aan.
2. Zorg dat de stroomschakelaar OFF (UIT) staat.
3. Schakel de stroomschakelaar ON (AAN). Na een paar seconden verschijnt het titelscherm. Druk op START om met het spel te beginnen.
4. Als het titelscherm niet verschijnt, zet dan de stroomschakelaar op OFF (UIT). Kijk of je System goed is opgezet en of de cartridge er goed ingezet is. Zet dan de stroomschakelaar weer ON (AAN).

**N. B:** Dit spel kan door één of twee spelers gespeeld worden.

**WAARSCHUWING**: voor eigenaren van projectie-televisies. Statischebeelden kunnen permanente beschadiging veroorzaken aan debeeldbuizen of fosfor van de CRT markeren. Vermijd hetregelmatig gebruik van video-spelletjes op televisies met groteprojectieschermen.

## Hoe behandel je deze cassette

Deze cassette is exclusief gemaakt voor het Sega Master System System.

Voor juist gebruik

1 Houd hem uit buurt van water!
2 Buig hem niet!
3 Stoot hem nergens tegennan!
4 Stel hem niet bloot aan direct
5 Beschadig of verdraai hem niet!
6 Leg hem niet in de buurt van hete of gloeiende voorwerpen!
7 Maak hem niet schoon met thinner, benzine enz.!

- Als hij nat wordt, maak hem dan eerst helemaal droog voordat je hem gebruikt!
- Als hij vuil is, maak hem schoon met een zachte, vochtige doek.
- Stop hem in zijn hoes als je hem niet gebruikt.
- Neem af en toe een pauze als je erg lang speelt.

## HET KEUZESCHERM

Selecteer keuzemogelijkheden door DE PIJL DIE NAAR BENEDEN wijst op de D-knop (de richtinggevende knop) te drukken om je keuze te maken.

**START**
**DOORGAAN**
**1-2 SPELERS**
**MUZIEK AAN/UIT**
**GELUIDSEFFECTEN AAN/UIT**

## DE BESTURINGSKNOPPEN

**PAUSE** - Pauzeren/weer opnieuw beginnen
**LINKS/RECHTS D-KNOP** - lopen/kruipen links/rechts.
- Vlug achterelkaar indrukken, om de wezens die je gezicht beklemmen af te schudden.
**BOVEN/ONDER D-KNOP** - Naar boven/beneden ladders/liften
**ONDER D-KNOP** - hurken.
**KNOP 1** - schieten.
**KNOP 2** - springen.
**KNOP 2 & ONDER van de D-KNOP**- wapens selecteren

## RADARSCHERM

Het radarscherm dat zich middenonder het scherm bevindt, kan geactiveerd worden door batterijen op te pikken.

Druk op ONDER van de D-KNOP en op KNOP 2 om het radarsymbool te selecteren. Druk dan op BOVEN van de D-KNOP om de radar te zien. Druk op ONDER om naar de klok terug te gaan.

De gevangenen zijn uitelkaar geraakt en geïsoleerd. Je kunt ze op het radarscherm vinden.

## TIMING

Elke "fase" moet binnen een zekere tijd klaar zijn. De tijd is voor de verschillende fases variëert. Als je aan een fase bezig bent, houd dan een oogje op de klok terwijl je van gevangene naar gevangene rent.

Doorzoek elke luchtkoker, tunnel of grot - er is geen tijd om uit te rusten!

Zonder jouw nemen de buitenaardse wezens over. Denk er aan: hun bloed is zuur - zij hunkeren naar mensen - ze vernietigen hun gastheer!

## BEPERKTE GARANTIE

Arena Entertainment. garandeert voor een periode van negentig (90) dagen na de aankoopdatum de oorspronkelijke koper van dit produkt van Arena Entertainment, dat het medium waarop dit computerprogramma is opgenomen geen fouten in materiaal en afwerking BEVAT. Software van Arena Entertainment. wordt verkocht "zoals deze is", zonder impliciete of expliciete garantie welke dan ook. Arena Entertainment. is niet aansprakelijk voor verlies of beschadiging in welke vorm dan ook, als gevolg van gebruik van dit programma. Voor een periode van negentig (90) dagen repareert of vergoedt Arena Entertainment. naar eigen goeddunken, zonder daarvoor kosten in rekening te brengen, software produkten van Arena Entertainment., portokosten betaald, met bewijs van aankoop, in hun klantenservice. Vervanging van de cartridge, zonder de oorspronkelijke koper daarvoor kosten in rekening te brengen, is volledig voor onze verantwoording. Gelieve te sturen naar Arena Entertainment, 4 Walcote Place, Winchester, Hants SO23 9AP. Levertijd ongeveer 28 dagen na verzending van uw cartridge.

Deze garantie is niet van toepassing op normale slijtage. Deze garantie is niet van toepassing en vervalt als het defect in het software produkt van Arena Entertainment. het gevolg is van misbruik, onverstandig gebruik of nalatigheid.

DEZE GARANTIE VERVANGT ALLE ANDERE GARANTIES EN ARENA ENTERTAINMENT LTD. IS NIET GEBONDEN DOOR ANDERE VERKLARINGEN OF CLAIMS VAN WELKE AARD DAN OOK. GARANTIES DIE VAN TOEPASSING ZIJN OP DIT SOFTWARE PRODUKT, INCLUSIEF GARANTIES OP VERHANDELBAARHEID EN GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL, ZIJN BEPERKT TOT EEN PERIODE VAN NEGENTIG (90) DAGEN, ZOALS HIERBOVEN BESCHREVEN. IN GEEN GEVAL IS ARENA ENTERTAINMENT LTD. VERANTWOORDELIJK VOOR BEPAALDE INCIDENTELE, OF BIJKOMSTIGE BESCHADIGINGEN ALS GEVOLG VAN HET HANTEREN, GEBRUIKEN OF SLECHTE WERKING VAN DIT PRODUKT VAN ARENA ENTERTAINMENT LTD. DIT HEEFT GEEN INVLOED OP UW WETTELIJKE RECHTEN.

Dit computerprogramma en de daarbij behorende documentatie en informatie, is zowel nationaal als internationaal auteursrechtelijk beschermd. Opslag in een retrieval systeem, imitatie, vertaling, verhuur, uitlenen, uitzenden en openbare voorstellingen zijn verboden zonder uitdrukkelijke toestemming van Arena Entertainment.

Alien 3 ™& © 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Developed by Probe Software Ltd. Sega™ and MasterSystem™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Arena Entertainment™ is a trademark of Arena Entertainment. © 1992 Arena Entertainment. All rights reserved.

Arena, 4 Walcote Place, Winchester, Hants. SO23 9AP.

## Alien 3 - Master System Käsikirja (Manual)

## TULEVAISUUS ON NYT.

Avaruusalus SULACO, mikä kuljettaa niitä koteloita, joissa Ripley, Newtja Hicks ovat olleet hyper-unessa, kulkee avaruuden läpi, kuntoimintahäiriö tapahtuu. Reagoiden tähän toimintahäiriöön SULACOn'aivot' irroittavat EEV:n (hätäkulkuneuvon), jossa kotelot ovat. Saamme selville myöhemmin, ettei ainoastaan keinotekoinen ihminen, Bishop,ollut mukana vaan myös syntymättömän muukalaisen on onnistunut istuttaa itsensä Ripley:iin.

SULACOn syöksyessä avuttomasti avaruuden läpi, EEV sinkoutuu pois senvaikutusvallasta ja putoaa kaivosplaneetan ja 'rangaistussiirtolan',FIORINA 161:n yksinäiselle alueelle.

Törmäyksestä EEV vahingoittuu pahasti, Newt ja Hicks saavat surmansa.Bishopista, ihmishahmoisesta robotista, tulee toimintakyvytön, kun taasRipley on tajuton mutta elossa.

FIORINA 161:ssä asuvat kovasydämiset yksilöt, rangaistusvangit, jotkaovat kärsimässä rangaistusaikaansa tässä maksimivarmassa paikassa. Nämä hylkiöt jätettiin planeetalle huoltomiehistöksi, jotka eivät voi toimiasivistyneessä maailmassa. Heidän seuranaan on lääkäri, Clemens, jakaksi valvojaa.

Ripley, epäillen muukalaisten seuranneen häntä, etsii todistetta. Häntietää, että 'Yhtiö' pitää muukalaisia tärkeänä lajina ja on antanutmääräyksen, ettei niitä saa vahingoittaa. 'Yhtiö' on sijoittanutmiljoonia dollareita 'Muukalaisten Takaisinsaanti Suunnitelmaan', mikätoisi tämän hirveiden tuhokoneiden rodun takaisin maapallolle ja joitakäytettäisiin 'aseina'.

Ripley ottaa nyt suoritettavakseen tärkeimmän tehtävänsä. Hänen täytyyvapauttaa muukalaisten vangit ja sitten löytää ja tuhota itsemuukalaiset.

Tuo jymähdys . . . . . on sydämensykkeesi . . . . . valmistautuessasi kohtaamaan muukalaiset.

## ALOITUS

1. Tee tarvittavat alkuvalmistelut Sega Master Systeemin käsikirjanohjeiden mukaan. Aseta säätölaippa 1 paikoilleen.
2. Varmista, että virta ei ole kytketty.
3. Kytke virta. Hetken kuluttua otsikkoruutu tulee näyttöön. Paina STARTTIA pelataksesi.
4. Jos otsikkoruutu ei ilmesty näyttöön, pane virta pois päältä.Varmista, että systeemisi on aloitettu oikein ja cartridge on kunnollapaikoillaan. Sitten kytke virta uudelleen.

**HUOM:** Tämä on yhden tai kahden pelaajan peli.

**VAROITUS!** Projektiotelevisioiden omistajille. Kuvaputkelle saattaa aiheutua pysyvää vahinkoa tai katodisädeputken fosforiin saattaa jäädä jälkiä. Vältä toistuvaa tai liiallista videopelien käyttöä suuriruutuisilla projektiotelevisioilla.

## Tamän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Master System Järjestelmään.

Oikea Käyttö

1 Äiä kostuta veteen!
2 Äiä taivuta!
3 Äiâ kolhaise voimakkaasti!
4 Äiä aseta alttiiksi suoralle auringon paistteelle!
5 Äiä vauriota tai aiheuta epämuodostumista!
6 Äiä aseta minkään kumman lämpölahteen läheisyyteen!
7 Äiä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.!

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se täysin ennen käyttöä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä kankkaalla, joka on kostutettu saippuaiseen veteen.
- Aseta se koteloonsa käytön jälkeen.
- Pidä huolta siitä, että keskeytät pelin ajoittain, kun pelaat kauan ailkaa.

## VAIHTOEHTORUUTU

Valitse vaihtoehtoja painamalla D-painikkeen ALAS NUOLTA suorittaaksesivalintasi.

**START (ALOITUS)**

**CONTINUE (JATKO)**

**1-2 PLAYER (1-2 PELAAJAA)**

**MUSIC ON/OFF (MUSIIKKI PÄÄLLÄ/POIS PÄÄLTÄ)**

**SOUND EFFECTS ON/OFF (ÄÄNITEHOSTEET PÄÄLLÄ/ POIS PÄÄLTÄ)**

## SÄÄTIMET

**TAUKO (pause)** - Tauota/Aloita uudelleen.

**D-PAINIKE VASEMMALLE/OIKEALLE** - Kävele/ryömi vasemmalle/oikealle.

- Vaihtele nopeasti ravistaaksesi 'naamaan tarrautujat' pois.

**D-PAINIKE YLÖS/ALAS** - Ylös/alas tikkaita/hissejä.

**D-PAINIKE ALAS** - Kyyristy.

**PAINIKE 1** - Ammu.

**PAINIKE 2** - Hyppää.

**PAINIKE 2 & D-PAINIKE ALAS** - Valitse aseita.

## TUTKARUUTU

Aktivoi näytön keskellä alhaalla oleva tutkaruutu poimimalla pattereita.

Paina D-painiketta alas ja painike 2:ta valitaksesi tutkakuvakkeen.
Sitten paina D-painiketta ylös nähdäksesi tutkan. Paina alaspalataksesi kelloon.
Vangit on eroitettu ja eristetty. Voit löytää heidät tutkaruudulla.

## AJOITUS

Kukin 'vaihe' on suoritettava loppuun tietyssä ajassa. Aika vaihteleevaiheesta toiseen. Saapuessasi vaiheeseen tarkista kello kiitäessäsivangista toiseen.

Tutki jokainen ilmakuilu, tunneli ja luola - ei ole aikaa rentoutua!

Ilman sinua muukalaiset pääsevät voitolle. Muista, että niistä vuotaahappoa - niillä on ihmisnälkä - ne tuhoavat isäntänsä!

# RAJOITETTU TAKUU

Arena Entertainment takaa tämän tuotteen alkuperäiselle ostajalle, ettei siinä välineessä, johon tämä tietokone-ohjelma on tallennettu, ole mitään vikaa materiaalien ja työn laadun osalta, yhdeksäksikymmeneksi (90) päiväksi ostopäivämäärästä lukien. Tämä Arena Entertainment tietokone-ohjelma myydään 'nykyisillään ollen', ilman mitään erityistakuita, ja Arena Entertainment ei ole vastuussa tämän ohjelman käytöstä johtuvista mistä hyvänsä menetyksistä tai minkäänlaisista vaurioista. Arena Entertainment lupautuu yhdeksäksikymmeneksi (90) päiväksi joko korjaamaan tai vaihtamaan, valintansa mukaan, veloituksetta, minkä tahansa Arena Entertainment tuotteen, postikulut maksamalla, ja jos on todiste ostopäivästä ja on postitettu asiakaspalvelukeskukseen. Cartridgen vaihto veloituksetta alkuperäiselle ostajalle on vastuuvelvollisuutemme täysi ulottuvuus. Postitusosoite: Department Arena Entertainment, 4 Walcot Place, Winchester, Hants. SO23 9AP. Ota huomioon, että vaihto voi kestää 28 päivää postituksesta.

Tämä takuu ei koske normaalia kulumista. Tämä takuu ei ole voimassa ja eikä päde, jos Arena Entertainment-tuotteessa oleva vika on johtunut väärinkäytöstä, kohtuuttomasta käytöstä, väärinkäsittelystä tai laiminlyönnistä.

TÄMÄ TAKUU ANNETAAN KAIKKIEN MUIDEN TAKUIDEN ASEMESTA EIVÄTKÄ MITKÄÄN MUUT TULKINNAT TAI MUUNLAISET VAATIMUKSET OLE SITOVIA TAI VELVOITA ARENA ENTERTAINMENT LTD-YHTIÖTÄ. MITKÄ TAHANSA TÄTÄ TUOTETTA KOSKEVAT TAKUUT, KUTEN TAKUUT KAUPALLISUUDESTA TAI SOPIVUUDESTA JOHONKIN TARKOITUKSEEN, ON RAJOITETTU YLLÄKUVATTUUN YHDEKSÄNKYMMENEN (90) PÄIVÄN AJANJAKSOON. MISSÄÄN TAPAUKSESSA ARENA ENTERTAINMENT LTD EI OLE VASTUUSSA MISTÄÄN ERITYISISTÄ, SATUNNAISISTA TAI VÄLILLISISTÄ VAURIOISTA, MITKÄ OVAT JOHTUNEET TÄMÄN TUOTTEEN OMISTUKSESTA, KÄYTÖSTÄ TAI EPÄKUNNOSTA. TÄMÄ EI MILLÄÄN TAVOIN VAIKUTA SINUN LAKISÄÄTEISIIN OIKEUKSIIN.

Tätä tietokone ohjelmaa ja siihen liittyviä asiakirjoja ja materiaaleja suojelee sekä kansallinen että kansainvälinen kustannusoikeuslaki. Tallennus, jäljennös, kääntäminen, vuokraaminen, lainaaminen ja julkisesti esittäminen missään muodossa on kielletty ilman Arena Entertainment Ltd-yhtiöltä saatua erityistä kirjallista lupaa.

Alien 3 ™& © 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Developed by Probe Software Ltd. Sega™ and MasterSystem™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Arena Entertainment is a trademark of Arena Entertainment. © 1992 Arena Entertainment. All rights reserved.

Arena, 4 Walcote Place, Winchester, Hants. SO23 9AP.

ARENA
ENTERTAINMENT™

SEGA™

Printed in Japan

- This game is licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA MASTER SYSTEM
- SEGA and MASTER SYSTEM are trademarks of Sega Enterprises Ltd.
- ARENA ENTERTAINMENT, 4 WALCOTE PLACE, WINCHESTER, HANTS SO23 9AP